Alternate GURPS 2: Abstract Wealth

Абстрактная система денег для GURPS, наподобие навыка "ресурсы" из Fate.

Быстро ответьте: Сколько у вас денег?

Не сколько у вас наличности в карманах, и не ваш месячный доход. Сколько, считая каждую копейку, вы могли бы потратить прямо сейчас, если бы было очень надо? Если вы не страдаете от сильного и очень конкретного обсессивно-компульсивного расстройства, ответ на этот вопрос вы не знаете. У вас есть общее представление о том, сколько вы можете себе позволить, но сумму ваших доходов, сбережений и доступа к кредиту вычислить сложно. Хуже того, она день ото дня меняется, когда деньги переходят между разными вашими счетами и обязанностями.[?]

Отслеживать богатство в некоторых кампаниях может быть не менее сложно. Например, реалистичное отражение финансов секретного агента 21ого века потребует столько бухгалтерии, что это будет почти работа по совместительству. Люди, которым хочется так тщательно следить за деньгами, становятся бухгалтерами - и даже они редко захотят это делать в ролевой игре.

Существующие правила по богатству в GURPS хорошо работают в сеттингах с простыми обществами, или в кампаниях о охоте за сокровищами, где накопление добычи - это часть повествования. В играх со сложными культурами, или где деньги - фоновый ресурс, поддерживающий действие, абстрактная система богатства - вполне рабочее решение. Она упрощает менее важную часть игры, и в то же время лучше отражает реалии современных денег.

Характеристика "богатство"

В этих необязательных правилах, Богатство - вторичная характеристика, как хитпоинты (Единицы Жизни) или Восприятие. Оно отражает общее количество ресурсов персонажа: наличность, доступные счета в банке, активы, которые можно продать, доступные кредиты, и деньги, которые другие персонажу должны. Детали меняются от кампании к кампании, в зависимости от уровня технологий.

Пример 1: Характеристика Богатство торговца с ТУ4 обозначает запасы наличности, запас товаров на продажу, и кредит у разных банков и других торговцев. Богатство вора в том же мире может включать в себя личные сокровища, запасы легко продаваемого награбленного, и возможно доступ к ресурсам местной гильдии воров.

Пример 2: Богатство полицейского в обществе с ТУ9 может представлять его зарплату, и комбинацию счетов со сбережениями и доступа к потребительскому кредиту. У мелкого вора, его богатство будет состоять почти целиком из наличности или денег, которые другие преступники ему должны - плюс небольшой запас наркотиков, которые он ещё не использовал.

Пример 3: У промышленного магната с ТУ12 состояние будет настолько велико, что частями его будут торговать в галактической сети, включая десятки счетов и акции сотен корпораций. Крупные покупки могут потребовать ликвидации целых корпораций.

Во всех случаях, использование характеристики "богатство" даёт деньгам контекст и значимость внутри игры, не требуя, чтобы кто-то все эти деньги считал.

Значение Богатства по умолчанию равно 10, и его можно увеличивать и уменьшать, как и остальные вторичные характеристики. Используйте таблицу ниже, чтобы купить Богатство по этой системе.

Абстрактное Богатство

Значение	Английское название	Русское название	Цена
5	Homeless	Бездомный	-40
6	Destitute	Нищий	-30
7	Working Poor	Работающая беднота	-20
8	Working Class	Рабочий класс	-15
9	Tradespeople	Текст ячейки	-10
10	Middle Class	Средний класс	0
11	Working Rich	Работающий богач	10
12	Wealthy	Богатый	20
13	Very Wealthy	Очень Богатый	30
14	Millionaire	Миллионер	50
15	Multimillionaire	Мультимиллионер	75
16	Billionaire	Миллиардер	100
17	Multibillionaire	Мультимиллиардер	125
18	Megacorporation	Мегакорпорация	150
19	Small Nation	Небольшая страна	175
20	Medium Nation	Средняя страна	200
21	Large Nation	Большая страна	225
22	Wealthy Nation	Богатая страна	250
23	Multiplanetary Empire	Многопланетная Империя	275
24	Galactic Empire	Галактическая Империя	300

Броски богатства

Каждый раз, когда искатель приключений хочет что-то купить, делайте бросок Богатства, как любого другого навыка или характеристики. Успех означает, что вещь куплена. Провал означает, что сейчас он не может себе её позволить. Детали покупки - на усмотрение игрока и мастера. Успешная покупка может означать использование кредитной карточки, трату карманных денег или требование вернуть долг. Провал может означать, что кредит не дали, что наличность закончилась за неделю до зарплаты, или даже что "воры личности" очистили все счета. В некоторых кампаниях, бросок позволяет группе не задумываться о деталях. В других - результаты задают атмосферу и детали для дальнейших действий.

То, что кто-то может себе что-то позволить - не значит, что покупать это - хорошая идея. У каждого уровня богатства есть Пороговое Значение (Treshold Value, TV), которое показывает, сколько можно потратить; см. таблицу ниже.

Каждый раз, когда лицо делает бросок Богатства, сравните стоимость предмета с Пороговым Значением для его Богатства, чтобы опрделить, насколько легко он может купить этот предмет.

Пороговые значения для абстрактного богатства

Значение	ТУ4	ТУ5	ТУ6	ТУ7	ТУ8	ТУ9	ТУ10	ТУ11	ТУ12
5	$0.10	$0.35	$0.50	$0.65	$0.80	$1	$1.50	$2	$3
6	$1	$3	$5	$6	$8	$10	$15	$20	$30
7	$5	$15	$25	$30	$40	$50	$65	$100	$150

8	$10	$30	$50	$60	$80	$100	$130	$200	$300
9	$25	$85	$125	$150	$200	$250	$325	$500	$750
10	$50	$150	$250	$300	$400	$500	$700	$1k	$1.5k
11	$100	$300	$500	$600	$800	$1k	$1.5k	$2k	$3k
12	$250	$750	$1.5k	$1.8k	$2k	$2.5k	$4.5k	$6k	$7.5k
13	$500	$1.5k	$3k	$3.5k	$4k	$5k	$9k	$12k	$15k
14	$1k	$3k	$6k	$7k	$8k	$10k	$20k	$25k	$30k
15	$10k	$30k	$60k	$70k	$80k	$100k	$200k	$250k	$300k

В случае значений Богатства выше 15, умножьте Пороговое Значение предыдущего уровня на 10.

Обычные покупки

Это предметы, которые стоят достаточно, чтобы это было ощутимо, но обычно в пределах возможностей покупателя - главное не пытаться купить слишком много до зарплаты. Это всё, что стоит Пороговое Значение на уровне богатства приключенца или меньше, но больше половины его Порогового Значения. ТУ9 полицейский с Богатством 10 делает нормальные покупки, покупая всё, что стоит от 250$ до 500$.

Критический успех покупает предмет, без штрафа на последующие покупки.

Успех покупает предмет, но даёт -1 к броскам Богатства на месяц. Все штрафы за покупки кумулятивны - тот, кто сделал три обычных покупки - получает -3 к броскам Богатства, чтобы сделать четвёртую.

Провал - не покупает предмет. Попробуйте ещё раз через неделю.

Критический провал не покупает предмет, но приносит такие же штрафы, как и успех.

Дешёвые покупки

Многие вещи можно себе позволить в большинстве ситуаций, и лишь немного влияют на общий бюджет. Эти предметы стоят от 1/10ой до 1/2 Порогового Значения на уровне богатства приключенца, пытающегося их купить. ТУ8 портовый рабочий с Богатством 7 делает дешёвые покупки, покупая всё, что стоит от 4$ до 20$.

Критический успех покупает предмет, без штрафа на последующие покупки.

Успех покупает предмет, но даёт -1 к броскам Богатства на неделю.

Провал - не покупает предмет. Попробуйте ещё раз через день.

Критический провал не покупает предмет, но приносит такие же штрафы, как и успех.

Тривиальные покупки

На любом уровне дохода, люди могут позволить себе выбросить немного денег, не задумываясь. Это пиво в конце дня, этот журнал на кассе, и прочие приобретения, которые не влияют по-настоящему на каждодневные траты. Любой может делать тривиальные покупки, покупая вещи, которые стоят 1/10 или меньше его Порогового Значения.

Человек может легко купить такие дешёвые вещи, когда они понадобятся, или возможно они уже лежат где-то у него дома. В любом случае, считайте, что требуется 10-30 минут, чтобы получить такую вещь в обычных обстоятельствах.

Это относится только к регулярным личным покупкам недорогих вещей. Чтобы создать запас мелких вещей - патронов например - надо сделать бросок Богатства на основании общего количества, которое хочется купить. На ТУ9, банкир с Богатством 12 может покупать своё гурманское латте каждый день - но ему придётся напрячься, чтобы купить по чашке каждому человеку в компании.

Это правило никогда не обходит проблемы с логистикой, законами или лицензиями, которые сопровождают покупку некоторых вещей. Цена ракеты "земля-воздух", быть может, тривиальна для миллиардера, но времена ожидания и ограничения, связанные с законами, всё ещё остаются в силе. В некоторых случаях, процесс получения вещи может включать оплату лицензии, взятки и другие расходы, которые сами по себе - отдельные покупки.

Дорогие покупки

Иногда нужно заплатить больше, чем есть. Машине может потребоваться срочный ремонт. На приключение может потребоваться дорогое оборудование. Любимому подопечному может потребоваться редкое лекарственное растение, чтобы выздороветь от болезни. Какая бы ни была причина, это значит, что придётся взять кредит или финансовые риски, которые повлияют на траты далеко вперёд.

Когда покупаете вещи больше Порогового Значения на уровне богатства персонажа, добавьте штраф в -1 к попытке купить эту вещь. При переходе удвоенного Порогового значения, и каждого последующего удвоения, увеличивайте штраф ещё на -1.

Пример: ТУ10 программист с Богатсвом 10 [i] имеет Пороговое Значение 700$. Предметы, стоящие от 701$ до 1 399$ дают -1 к его броску Богатства. От 1 400$ до 2 799$ дают -2. От 2 800$ до 5 599$, покупки идут с -3.

Критический успех покупает предмет, и даёт -1 к броскам Богатства (складывается с остальными штрафами к Богатству) на число месяцев, равное штрафу к попытке. Он не уменьшает ваше значение Богатства - ваше Пороговое Значение не меняется.

Успех считается как критический успех, но -1 *уменьшает* ваше значение Богатства (и таким образом ваше Пороговое Значение)

Провал - не покупает предмет. Попробуйте ещё раз через месяц. Если штраф на Богатстве был -3 или меньше, попытка налагает штраф -1 на броски Богатства на месяц.

Критический провал не покупает предмет, но приносит такие же штрафы, как критический успех.

Причуды и Перки

Модификатор в +1/-1 к определённым видам покупок - хорошо придают красок и создают образ. Кто-то, кто связан с какой-то отраслью промышленности, будет знать лучших продавцов и цены, на +1 к Богатству в вопросе этого типа предметов. Знаток автомобилей может получать -1 к покупкам авто, отражая его тенденцию покупать дорогие "родстеры", а не дешёвый и надёжный транспорт.

Богатство в игре

Покупки с помощью абстрактного богатства могут ускорить игру и позволить группам сосредоточиться на тех частях игры, которые они считают самыми интересными. Некоторые особые ситуации требуют более подробного рассмотрения, чтобы не замедлять игру, или чтобы беспринципные игроки не воспользвались "дырами" в системе.

Экономим

Эти правила подразумевают, что человек живёт типичным стилем жизни для своего уровня дохода. Любой может решить жить на меньшее, сколько захочет, бросая все броски Богатства и делая тривиальные покупки, как будто его Богатство меньше.

Каждый месяц такой жизни, приключенец получает однократный +1 к одной попытке что-то купить за каждый уровень Богатства ниже своего "естественного" значения. Шпион с Богатством 11, живущий на Богатство 8, может получать в сумме +3 в месяц.

Игроки могут разделить этот бонус на множество бросков, или приберечь всё на большой бонус одной важной покупке. Как и многие люди в жизни, они могут также использовать этот бонус, чтобы компенсировать штрафы от прошлых дорогих покупок.

Если у кого-то есть Статус, Ранг или Репутация, жизнь ниже определённого уровня может уменьшить или вообще убрать их бонусы, пока он не начнёт снова жить так, как он уверил других, что привык жить.

Неожиданный доход

Кампании, в которых лут и другие вливания денег - регулярная часть игры, плохо работают с этим правилами. Получать, делить и тратить награбленное - награда за приключение, и абстрагирование богатства снижает ценность этого.

Если же в игре лишь иногда бывают награды в деньгах, проще всего - позволить группе потратить эти деньги на конкретные покупки. Только проследите, чтобы эти вливания денег было достаточно значительны, чтобы можно было купить что-то, что обычно не по Богатству.

Скидываемся

Сопартийцы непременно захотят объединить возможности, чтобы купить что-то большое. Для этого разделите суммарную цену предмета на части, и каждый отдельно сделает бросок Богатства на свою часть счёта. Пусть группа делит части между собой, как посчитает нужным. Когда партия скидывается, нельзя, чтобы покупка считалась тривиальной. Даже если часть обычно была бы тривиально, её вместо этого надо считать дешёвой.

Время

Абстрагирование цены предмета не означает, что она мгновенно появляется в руке покупателя. ГМ должен назначить разумного размера время на любую конкретную покупку. Нужно всего полчаса, чтобы купить гвоздемёт [i] в большом магазине инструментов, но даже если расплатиться наличностью, покупка машины займёт большую часть дня. Покупка дома или фирмы может занять недели или даже месяцы.

На усмотрение Мастера

Как и другие абстрактные правила, этот вариант для работы полагается на оценку ГМа. ГМ может решить, что какая-то покупка тривиальна, невозможна или ещё каким-то образом обрабатывается не так, как полагает система. ГМ также может не стесняться на лету накладывать бонусы или штрафы, чтобы отразить доступность вещи, ограниченный доступ к богатству персонажа, силы рынка и другие факторы. У триллионера в перестрелке не больше вариантов, чем у уличного мальчишки в той же ситуации.

Всегда учитывайте, что эти правила предназначены для ускорения бухгалтерии в игре, а не для того, чтобы обходить задачи или испытания. Приключение, основанное на менеджменте ресурсов, не должно обходиться простым броском Богатства. Стройте проблемы, связанные с ресурсами, учитывая, сколько денег может притащить партия!

Другие ресурсы

Легко применить эту мысль к нефинансовым ресурсам, создавая подобные системы для учёта влияния, социального статуса, или влияния в организации. В совершенно социальной кампании, у каждого прикюченца может быть отдельная графа для отражения его Статуса в десятке или более фракций.

Об Авторе

Джейсон Брик - писатель-фрилансер, чьё 30-летнее увлечение играми включало в себя все четыре версии GURPS и бессчётное число других систем. Его работы можно встретить в печати и в журналах из мёртвых деревьев по всему миру. В свободное время, он любит путешествовать, боевые искусства и проводить время с семьёй. Подробнее читайте в его блоге, brickcommajason.com.